Dossier : Les DLC | TOP 10 KPOP 2018 Groupes | Loot Box's Logique ou Arnaque ?
LES ANIMES QUI MERITENT UN REMAKE POUR 2018 | DC REBIRTH LE POURQUOI DU COMMENT

GeeKulture

DRAGON BALL FIGHTERZ
VU SELON UN TERRIEN

MEZIANE AMICHE

ARE THEY GEEK

DIGITALE ANIME
L'ECHO DE LA COMMUNAUTE

OLYMPUS
FITNESS CLUB

Centre commercial ELKHYAM - 4ème étage - Constantine

24 0556 46 11 42 www.olympus-dz.com

/olympus.salle.de.sport /Olympus Fitness Club

E D I T O R I A L

• GeeKulture une édition Digitale Anime
Entreprise de Communication, publicité et éition
Email : digitaleanimepro@gmail.com

• Directeur General :
Raouf BELHAMRA
Email : raoufbelhamra@digitaleanime.dz

• Rédacteur en chef :
Raouf BELHAMRA
Email : raoufbelhamra@digitaleanime.dz

• Rédaction :
Raouf Belhamra "Okaito".
Lina sara Chouiter "Linachii".
Mohamed Belabed "Midou".
Hichem Ouldouali "Hiei".
Hichem Ben "Kuma".

• Directeur commercial/Publicitaire :
Mehdi BELHAMRA
Email : mehdibelhamra@digitaleanime.dz

• Graphiste illustrateur :
Mehdi BELHAMRA

• Version numérique :
Publiée sur le site www.digitaleanime.dz
Utilisant la platforme "Issuu"

RAOUF BELHAMRA
Redacteur en chef
GeeKulture

THE RELIEF

Un soulagement pour la communauté la sortie d'un jeu qu'ils attendaient depuis un très bon moment maintenant. Un excellent remastred de jeu culte de Playstation : Shadow of The Colosus. La rédaction a donner son avis sur les éventuelles bon remake que le monde de la Japanime pourrait avoir dans le future. Elle s'est penché d'une plume fantésique qui a fait combattre deux dieux, et deux super héros dans la rubrique spéciale des des Death battels. Le monde a également vécu et graver une date dans son Histoire avec la très grande réussite de l'opération Falcon9 tenu et réalisée par l'entreprise du multimillionnaire Elon Musk. Les lecteurs les premiers fidèles du magazine ont donné leurs coup de plume dans cette nouvelle édition trois belle écritures et enfin l'équipe Digitale Anime et l'équipe GeeKulture a eu le privilège d'avoir être invité par ONCI pour interviewer l'artiste et l'étoile montante Meziane Amiche. Tous ça dans cette édition de GeeKulture. L'équipe vous souhaite une très bonne lecture.

© GeeKulture, est un magazine édité par l'entreprise DIGITALE ANIME. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite. Cette copie peut etre utilisée dans le cadre de la formation permanente. Retirage et citations Toute utilisation à des fins commerciales de notre contenu éditorial doit faire l'objet d'une demande préalable.

Pour un concentré d'informations quotidiennes sur la culture GeeK Populaire

W W W . D I G I T A L E A N I M E . D Z

Suivez - nous

06 LES ANIMES QUI MERITENT UN REMAKE POUR 2018

08 DC REBIRTH LE POURQUOI DU COMMENT ?!

10 DEATH BATTLE THOR VS WONDERWOMAN

14 SHADOW OF THE COLOSSUS ET L'UNIVERS QUI L'ENTOURE

16 LOOT BOX'S LOGIQUE OU ARNAQUE ?

18 STREET FIGHTER V : ARCADE EDITION
ENFIN UN JEU COMPLET ?

19 LES DLC : DOWNLOADABLE CONTENT

20 DRAGON BALL FIGHTERZ : SELON UN TERRIEN

24 10 NOUVEAUX GROUPES DE K-POP 2018

30 SPACEX : LANCEMENT RÉUSSI DE LA FUSÉE LA PLUS PUISSANTE DU MONDE

34 ARE THEY GEEK : MEZIANE AMICHE

DAR DIAF

DD

LUXE • CALME • SAVOIR FAIRE • GOÛT • SAVEUR • AMBIANCE

Dar Diaf vous accueille pour vos déjeuner et diner entre amis, en couple et en famille vous assurant un calme suivis d'un menu riche en saveur dressé dans une ambiance luxieuse.

Pour reserver, appelez

0550531950

DAR DIAF

Rue Baghriche Mostafa, Constantine, Constantine

LES ANIMES QUI MERITENT UN REMAKE POUR 2018

TRIGUN

Est une série manga japonaise écrite et illustrée par Yasuhiro Nightow. Le manga a été numéroté dans Shonen Captain de Tokuma Shoten en 1995 avec trois volumes rassemblés quand le magazine a été discontinué en 1997. La série a continué dans le Tant que l'anime a existé, il y a toujours une grande quantité de titres (peu importe s'ils sont réussis ou non) que les fans estiment ne pas atteindre leur potentiel au point qu'ils méritent un reboot pour y parvenir. Magazine Young King Ours de Shonen Gahosha, sous le titre Trigun Maximum Les deux mangas ont été adaptés dans une série télévisée animée en 1998 Madhouse a animé la série télévisée qui a été diffusée à la télévision de Tokyo du 1er avril 1998 au 30 septembre 1998, totalisant 26 épisodes. Oui, il y avait le film Badlands Rumble en 2010 (qui a pris près de 10 ans à faire), mais C'était plus pour ravir les fans avec du fan service plutôt qu'un reboot concret qui adapte également la série Maximum donne au public une prise totalement nouvelle par rapport à la série originale de 1998. Par exemple, il donne au public un regard différent sur les origines de Wolfwood et son développement, ce qui pourrait surprendre des publics familiers exclusivement à l'anime initial et sans aucune exposition au manga. De plus, une animation des Gung-Ho Guns avec leur intensité peut s'avérer rafraîchissant. Enfin, la série s'étend également sur Knives et sa rivalité / relation avec Vash et explore plus de facettes en relation avec leurs origines. On espère que Nishimura et Madhouse pourront donner au public l'histoire complète dans cette adaptation en anime.

RANMA 1/2

Est une série manga japonaise écrite et illustrée par Rumiko Takahashi. Il a été publié en série dans le Weekly Shonen Sunday de septembre 1987 à mars 1996.il a été adapté en deux séries animées créées par Studio Deen: Ranma ½ et Ranma ½ Nettohen, qui ont été diffusées ensemble sur Fuji Television de 1989 à 1992. A la troisième place, on retrouve le succès de Takahashi Rumiko dans le monde occidental : Ranma ½. L'anime est solidement fidèle au manga mais il a subi une vague d'épisodes hors-série à cause du fait qu'il a vite rattrapé les derniers chapitres, cela a été bien-sûr une mauvaise chose. Maintenant que les autres succès de Takahashi-sensei, comme Inuyasha, ont reçu leurs propres adaptations et que Kyoukai no Rinne est dans un rythme saisonnier, sans hors série, il serait bon de relancer la franchise qui lui a permis d'être ce qu'il est aujourd'hui. Comparé à l'anime, le manga fait un excellent travail dans le rapprochement de tous les personnages avec la relation entre Ranma et Akane. Un nouvel anime aiderait à retranscrire ce point positif, et il serait bon de voir les batailles de Ranma avec Kumon Ryon, Herb et Saffron dans une nouvelle animation. La seule mauvaise nouvelle serait l'absence de ces deux légendes du monde des seiyuus: Suzuoki Hirotaka (plus connu sous le nom de Captain Bright dans Gundam) et Nagai Ichiro (plus connu pour sa performance avec le personnage Karin de Dragon Ball), respectivement dans la peau de Kuno et Happosai. En plus d'un reboot, les doubleurs originaux de la version féminine de Ranma, Nabiki, Kasumi, Shampoo et Akane doivent se réunir entant que DoCo pour contribuer à la bande-son.

Au cours des 10 dernières années, les fans ont eu droit à quelques reboots de titres emblématiques tels qu'Ushio à Tora, Sailor Moon, Bizarre Adventure de JoJo et Ghost in the Shell, ainsi que d'autres succès modernes comme Fullmetal Alchemist pour être plus représentatifs de leur source matériaux. Et il y a quelques reboots qui ont été soumis à des controverses telles que Berserk (en raison de son animation, changement de voix, et comment il gère son matériel source) et Initial D (en raison des changements de voix et de suppression de l'Eurobeat bande sonore). Avec tellement d'anime là-bas qui bénéficierait vraiment d'un reboots, nous ne pouvons que choisir 5 et nous y voilà.

G.T.O

Est un manga japonais écrit et illustré par Tooru Fujisawa. Il a été publié à l'origine dans le magazine Weekly Shonen de mai 1997 à avril 2002. En raison de la popularité du manga, plusieurs adaptations de GTO ont été établies. Ces adaptations comprennent un drame télévisé japonais de douze épisodes qui se déroule de juillet à septembre 1998; et une série télévisée d'anime de 43 épisodes diffusée au Japon par Fuji Television et Animax de juin 1999 à septembre 2000. Bien que le film live sorti en 2012 était considéré comme un reboot, de nombreux fans pensent qu'il est de temps de sortir une nouvelle adaptation en anime. Si l'anime original de GTO pourrait être une réponse au succès du drama de 1998, pourquoi les fans n'ont pas eu la même réaction en 2012? L'anime original ne raconte pas pourquoi Onizuka a décidé de venir un professeur, et pourquoi il a changé son image avec sa coiffure pompadour (qui est populaire parmi les membres des gangs de motards japonais) à sa coupe Eminem-like. De plus, le background sur son histoire pourrait grandement aider au développement global du personnage d'Onizuka dans son rôle de professeur, comme c'est le cas dans le manga. Bien que l'anime de 1999 parle vaguement des raisons, il ne le montre pas concrètement. L'anime de 1999 dans son ensemble se repose sur la narration, et c'est l'un de ses plus gros défauts. U nouvel anime pourrait également rappoter les histoires sur l'ami flic d'Onizuka, Saejima, qui était un grand coup dans le manga. Et lorsque le reboot prendra fin (vu qu'il suivera le manga), peut-être qu'il ouvrira la possibilté à des nouveaux spin-off animés.

AKIRA

Est un film de science-fiction post-apocalyptique japonais de 1988 réalisé par Katsuhiro Otomo, produit par Ryohei Suzuki et Shunzo Kato, et écrit par Otomo et Izo Hashimoto, basé sur le manga d'Otomo du même nom.

Enfin, à la première place, on retrouve ce qu'appellent les fans d'anime "la passerelle des animes Gen-X", le succès planétaire d'Otomo Katsuhiro : Akira. La version Blu-ray prouve que son animation continue à tenir jusqu'à ce jour, de nombreux hommages à la glissade célèbre de Kaneda ont été célébrés par les médias (qu'ils soient japonais ou occidentaux. Le fait que ce film parle encore de lui prouve vraiment sa qualité. Vu que l'adaptation anime était un film, de nombreux contenus du manga (qu'Otomo-sensei n'a pas fini deux ans après sa sortie, en raison de son implication dans le film) ont été coupés ou changés complètement; de l'histoire et des personnages en plus du développement qui fut adapté à la durée d'un long métrage.

Le manga aborde d'une manière juste les thèmes de la guerre, des expérimentations humaines, de la religion, du système éducatif japonais et des changements rapides de la jeunesse japonaise, tandis que le film les couvre brièvement. Avec tant de choses à explorer, il est temps pour Akira d'avoir une adaptation fidèle, mais nous sommes sûrs que les fans veulent que le casting original des doubleurs revienne, et que sa bande-son intense soit préservée. Concernant l'animation en elle-même, celui qui a la responsabilité d'un tel reboot a du pain sur la planche. Et comme le film prévoyait avec précisions que les Jeux Olympiques de 2020 se dérouleraient à Tokyo, il est tout à fait normal de se dire que c'est le moment de renaître Akira de ses cendres.

ELFIEN LIED

Est une série manga japonaise écrite et illustrée par Lynn Okamoto. À l'origine, il a été publiée en série dans le Weekly Young Jump de Shueisha de juin 2002 à août 2005, une série télévisée animée en 13 épisodes a été produite par le studio Arms et diffusée sur AT-X de juillet à octobre 2004. Un anime qui devrait certainement bénéficier d'un reboot serait l'anime controversé, Elfien Lied. Kanbe Mamoru, le directeur de la franchise a même admis qu'il voulait être plus fidèle au manga mais la politique du studio et son budget ne le permettait pas. Que vous avez vu cet anime ou non, quand nous disons que cet anime est controversé, il ne l'est pas seulement à cause de sa nudité ou sa violence, mais aussi de sa façon dont il explore d'autres sujets tabous comme l'inceste, l'abus, l'isolement, la discrimination et finalement; la nature contre l'acquis. Bien que l'anime ait eu droit à sa propre fin, tant de choses ont été laissées de côté. De plus, il y a des personnages qui décèdent dans l'anime alors qu'ils sont toujours vivant dans le manga, vu qu'ils jouent un rôle important dans l'histoire. Un reboot basé sur l'intrigue originale pourrait donner à l'audience plus d'information sur le Diclonius, et contribuerait davantage à renforcer ses arguments sur le débat de la nature contre l'acquis. De plus, les personnages auront plus de développement et les capacités de Lucy seront dévoilés sous un tout autre angle que vous découvrez en lisant le manga, ou bien si un reboot serait réellement d'actualité.

DC REBIRTH LE POURQUOI DU COMMENT ?!

Rebirth? Reboot ? Retcon? Relaunch? Des termes barbares et qui prêtent à confusion qu'il vous est sûrement arrivé de rencontrer si vous avez essayé de vous mettre dans le bain DC Comics récemment! DC REBIRTH se posse comme l'étape suivante dans un projet de remaniement massif de l'univers qui avait commencé en 2011, toujours en cours, cherchant à trouver l'équilibre entre faciliter l'accès aux nouveaux arrivants et garder les fans de la première heure !

Pour comprendre "REBIRTH" il faut d'abord comprendre "NEW52". Apres "Flash Point paradox" DC a vu la une chance de rebooter son univers en lançant simultanément 52 nouvelles publications, ce qui inclut aussi des propriétés historiquement apparemment a Vertigo et Wildstorm mais que DC a choisi de transférer vers leur ligne de publication : Superman, Batman, Wonder woman, The Flash, Aquaman....toutes les pendules ont été remisent a zero, l'éditeur nous demandait de faire semblant de rencontrer ses personnages pour la première fois; On a appris à redécouvrir les héros DC, avec des versions épurées et simplifiées de leurs back story et quelques petits changements a bonne mesure ici et la, une restructuration qui a eut une réception plutôt positive initialement , il faut dire que l'éditeur avait aussi mis toutes les chances de son côté en amenant des gens comme Scott Snyder, Grec Cappulo, Brian Buccellato, George Perz....

Mais toute la bonne volonté du monde n'allait pas faire oublier aux lecteurs de longue date le retcon massif qui avait eut lieu, plus de 80 ans de continuité venait tout simplement d'être mise a la poubelle et avec des fan-favorite comme Martian Manhunter et Shazam aux abonnés absent la pilule avait du mal à passer!

Il aura fallu attendre 5 ans pour que DC décidé enfin de rectifier le tire avec "REBIRTH", Pas de reboot cette fois si mais un relaunch, en effet "REBIRTH" s'inscrit toujours dans la continuité de "NEW52" mais avec une volonté de faire retourner des éléments de l'univers pré-52 et les réintégrer et ce pour le plus grand plaisir des fans

l'univers du classique DC n'est alors plus perdu au temps mais bel et bien vivant, même si ce n'est qu'en partie!

Au regard des derniers développements de l'univers, que ce soit l'introduction du Dark multiverse ou le débarquement des Watchmen et l'omniprésence de Doctor Manhattan, il devient difficile de dire ou DC compte aller mais ce qui est sure c'est que nous n'avons pas fini d'être surpris !

Hichem "KUMA"

GOKU BLACK BLACK ADAM le choc des dieux !

Black Adam de son vrai nom Teh-adam était un esclave qui s'est vu offrir les pouvoirs des dieux par le sorcier Shazam pour être le protecteur de l'Egypte: L'endurance de Shou, la vitesse d'Héru,la force d''Amon, la sagesse de Zéhuti, le pouvoir d'Aton et le courage de Méhen on fait de lui un être d'une puissance inouïe capable d'invoquer la foudre et d'aplanir une montagne en claquant des mains ; Mais hélas Teh-adam n'avait pas le cœur pure , il devint vite corrompus et le sorcier fut forcé de le sceller! Des siècles plus tard Black Adam est de nouveau libre et son désir de conquête n'as pas faiblit; Capable de tenir tête a Superman, de courir aussi vite si ce n'est plus vite que Jay Garrick (le premier Flash), de résister a la magie de Doctor Fate et a la télépathie de Martian Manhunter ou encore de prendre les rayons lasers de Power Girl de plein fouet allant même jusqu'à affronter la totalité de la JLA sans broncher, Black Adam ne connaît ni la fatigue ni la pitié !

Zamasu n'était pas n'importe quel apprentis Kai, c'était un prodige des arts martiaux sous la tutelle du Kai suprême de l'univers 10 et qui était lui même destiné a occuper cette position un jour! Après avoir perdu un combat contre Songoku, Zamasu devient obsédé par le sayajin; Poussé par son désir de laver cet affront et sa haine grandissante pour les mortels, il utilise les anneaux du temps qu'il avait dérobé a son maitre après l'avoir assassiné et réussit à s'emparer des super dragon balls dans le but de prendre possession du corps de Goku. Ayant à présent le corps du plus puissant des Sayajins, Zamasu est maintenant libre d'exercer sa vengeance et mettre à exécution ses macabres ambitions, son plan "Zero mortels"! Goku black, ayant le corps perfectionné par des années d'entraînement et de combat de Goku, possède les mêmes capacités physiques que celui ci et grâce a son entraînement rigoureux et a son talent inné d'artiste martial est capable d'en tirer le maximum, de plus sa connaissance du ki divin et de sa manipulation permet à Goku black d'atteindre une forme supérieur a "Super Sayajin Blue",

" Super Rosé"! Grace a son vaste arsenal d'attaques, tel que le "black kamé hamé ha" son "Kikoho" ou encore son épée d'énergie, Goku black a réussi à facilement décimer les Kaio shins et a même réussi a dominer Songoku et Vegeta en Super Sayajin blue! Il est toujours difficile de se prononcer quand il s'agit de deux personnages aussi surpuissant, bien que Black Adam est un léger avantage en terme de force et de vitesse, Goku black est plus que capable de lui tenir tête au corps a corps grâce a sa technique de téléportassions instantanée et son talent d'artiste martial; Je pense que le combat sera décidé par lequel des deux aura le plus d'endurance: Est-ce que Goku black réussira a submerger Black Adam avec ses vagues d'énergie ou est ce que Black Adam mettra Goku black a terre avant que cela n'arrive !

DEATH BATTLE

THOR // WONDERWOMAN

Beauté, dévotion et pouvoirs incroyables font de ces deux individus des super-héros et des adversaires redoutables surtout pour une Death Battle sans merci. Si un jour Thor venait à se battre dans un combat a mort avec la ravissante princesse, qui entre les deux remportera le flambeau du dieu eternel ? Un combat plus qu'exquis à dévorer et une analyse des capacités des deux candidats vont suivre ! Thor Odinson, prince Asgardien et fils d'Odin ainsi que Diana, Reine des Amazons et fille de Zeus. Tout deux étant des dieu et un passé ravagé par la guerre, ils sont devenus des super-héros et es défendeurs de la planète terre et la vie humain, un choix bien judicieux pour des guerriers aussi vaillants.

Thor Odinson, prince Asgardien et fils d'Odin ainsi que Diana, Reine des Amazons et fille de Zeus. Tout deux étant des dieu et un passé ravagé par la guerre, ils sont devenus des super-héros et es défendeurs de la planète terre et la vie humain, un choix bien judicieux pour des guerriers aussi vaillants. Avec 290 KG de muscles pure et une endurance incroyable, le dieu du tonner a passé toute sa vie a défendre sa planète contre toute sortes de monstres et d'aliènes et bien évidement son frère Loki avant d'être banni sur terre. Thor est doté d'une force inimaginable, une super vitesse et capacités de guérison instantanés avec un arsenal plutôt hors du commun : une ceinture qui double sa force et un marteau qui lui confère la plus part de ses pouvoirs et indispensable pour ses tours de force. Thor a accomplie des exploits presque impossible en battant Quick Silver, Hulk et Midgard (un python géant capable de d'envelopper le globe terrestre deux fois), il a aussi survécu a une bombe capable d'exploser la terre et a endurer dix-sept jours de pure torture sans manger ni boire dans le noir, mais comme tout super héro, Thor a des faiblesses plutôt gênant, même si personne ne peut soulever son marteau, ils peuvent le retourner contre lui avec son bras comme l'a déjà fait Hulk, tenir l'arme de sa destruction dans ses mains n'est pas vraiment la meilleure caractéristique du super héro. Ses pouvoirs se multiplient par dix si il entre dans la phase "Warrior Madness " il peut même perdre le contrôle de ses pouvoirs.

De l'autre côté nous avons la sensationnel reine des Amazons Diana, une guerrière immortel mais aussi la fille de Zeus, envoyée sur terre pour restaurer la paix entre les hommes qui décide de devenir une super-héroïne, entrainée a magner les épées, haches, lances et boucliers en plus de sa technique de guerre et sa structure corporelle sûrement amazonienne, Wonderwoman est dotée de force surhumaine, une super vitesse, capacité de vol mais aussi est invulnérable contre toute sorte d'armes massifs et a une capacité de guérison instantané. Diana a aussi son propre armement composé d'une épée capable de couper les atomes microscopique, le lasso de vérité, une armure en or, sa couronne d'honneur et bien sure ses bracelets infaillible forgé avec les restes du bouclier de son père, non seulement capable de bloqué les balles, invoquer des armes et repousser n'importe quel force étrangère (lasers cryptonien y compris). Les enlever reviendrais à doubler ses pouvoirs et la rendre invincible et incontrôlable. Ayant aussi accomplis des miracles tel que : battre docteur Zoom en étant aveugle, a décapité un ancien dieu en milliers de pièces l'empêchant de se réincarné et a servie de tank pour une bombe nucléaire mais comme tout super héro, Wonderwoman a ses faiblesses, une primordiale sont les objets perçants (balles, lances...) et la soumission en attachant ses mains, Diana devient vulnérable mais surement pas mortel. Bien que tous deux partagent des pouvoirs et un passé similaire, le choix du vainqueur a été évident sachant que DC a toujours eu tendance a 'BUFFER' leurs super-héros avec des capacités incroyables et uniques. Les fans de comics et moi-même attendant ce combat au grand écran avec impatience, qui sais ? peut être qu'un jour nous aurons la chance de voir notre rêve se réaliser, en attendant si vous voulez avoir un petit aperçue sur cette Death Battle,

GET IN
SHAPE
AND LIVE HEALTHY

OLYMPUS
FITNESS CLUB

Centre commercial ELKHYAM - 4ème étage - Constantine

0556 46 11 42

www.olympus-dz.com

/olympus.salle.de.sport

/Olympus Fitness Club

MEGA PIZZA+
MEGA PIZZA
MEGA PIZZA
ALI MANJLI
LIVRAISON A DOMICILE
0675 86 66 66
KHROUB
LIVRAISON A DOMICILE
0697 77 27 77

LOS TACOS
CONSTANTINE
CENTRE (saint jean)
LIVRAISON A DOMICILE
0561 40 49 60
SMK
LIVRAISON A DOMICILE
0667 32 79 32

Shadow of the Colossus et l'univers qui l'entoure

Shadow of the Colossus et un jeu d'action-aventure développé par SCE Japan Studio ou tout simplement Team ICO (Ils sont connue pour le jeu ICO) et éditer par Sony Computer Entertainment. Le jeu est sortie en Octobre 2005 sure la Playstation 2 et a fait l'objet de deux remake sure la Playstation 3 (septembre 2011) et la Playstation 4 (février 2018). Les versions remasteriser du jeu ont subis un changement dans les graphismes en les rendent haute définition sure un Blu-ray qui contient également le jeu ICO.

Le jeu raconte l'histoire de Wander un jeune homme qui se rend sure une terre abandonnée et sacrée (interdite au simple mortel) afin de ressusciter une jeune fille nommée Mono qui a était sacrifié a cause de son destin maudit. L'ors de sa traverser des terres interdites, Wander arrive dans un sanctuaire au centre de la région qui est dédier à la créature géante qui arpente ces terre. En déposent le corps de la jeune fille sure l'autel sacrée, des créatures maudite apparaissent et attaque Wander qui les terrasse sans aucun problème grâce a sont épée magique. Apres avoir terrassé les monstres, une voix commence à parler avec Wander, cette voix appartiens a Dormin une entité dont le but n'est pas très claire. Wander désespéré demande immédiatement a Dormin de sauver la jeune fille en réintégrant sont âme a sont corps.. mais Dormin lui explique alors que la seul façon pour lui de pouvoir faire cela et de tuer les seize géant qui sont représentés en idoles de pierres dans le temple. Chaque statu représente un géant ou colosse qui limite les pouvoirs de Dormin. Mais Dormin avertis Wander des conséquences et du prix à payer pour réanimer Mono mais Wander ignore l'avertissement et part directement a la recherche des colosses.

PAR LA RÉDACTION.

Système de Jeu

Shadow of the Colossus a un système bien particulier car le jeu ne dispose ni de village à explorer, ni de personnage a aborder, ni Object ou trésor a collecter et surtout aucun ennemie à affronter autre que le colosse. Donc coté action on est limité sure les seize colosses. Ces dernier sont représenté sous forme de gigantesque créature de pierre qui portent des armures ou bien des carapaces qui en générale ne servent a rien puisque la seul façon de les abattre et de les grimper et de trouver leur point faible afin de planter votre épée. Durant le combat, une musique orchestrale ajoute une atmosphère de bataille a la David contre Goliath ou vous incarné un petit homme munis d'un chevale un arc et une épée contre des géant de pierre très puissant et qui avec un simple cout peuvent vous déchiqueter. Pour sauvegarder votre partie, vous aurez a votre disposition de petits temples qui sont dispersés sure la carte ou il vous suffit de prier pour sauvegarder.

La Relation Entre Shadow of the Colossus, ICO et The Last Guardian

Alors la question qui se pose quand on joue a Shadow of the Colossus, ICO et The Last Guardian, sont il lier ou pas ? Fumeto Ueda à confirmer qu'il y'avait une connexion direct entre SOTC et ICO puisque SOTC sert comme « prequel » a ICO mais même nous les simple joueur peuvent voir ce lien en terminent SOTC. Quand Wander et réincarné en un bébé avec des corn sure la tète cela a vraisemblablement commencé la ligne des garçons à cornes qui finissent par être sacrifiés dans ICO. The Last Guardian ne semble pas avoir un lien aussi concret et direct avec les deux autres jeux puisque la seule chose que Fumeto Ueda a déclarée est que TLG est dans le même monde que SOTC et ICO mais il est séparé par le temps et l'endroit. Donc, on pourrais dire que Wander a eu un effet direct sure le monde de ICO puisque c'est a cause de lui que les bébé a corn on commencer a naitre et on peu même dire que les spectre de l'ombre dans ICO représente les spectre qui sont apparue dans SOTC au début et a la fin du jeu. On pourrait aussi supposer que Yoda qui est considère comme une entité féminine inconnue ait un lien de direct avec Dormin qui lui aussi est considéré comme une entité inconnue. Sachant que la reine maitresse était la mère de Yoda on pourrait stipuler que Dormin est le père de Yorda et c'est pour cette raison que la reine à le pouvoir de contrôler ces monstre de l'ombre humanoïde et donc Ico et Yoda sont lier par un lien unique puisque les enfants corn sont né après que Dormin ait prit le contrôle de l'esprit de Wander. Donc TLG se déroule plusieurs année après les événements de SOTC et ICO dans un monde ou les Colosse ont disparue sauf un seul bien sure et ou la malédiction des bébés a corne a était rompue et donc le jeune héro de TLG fait parties des nouveau né qui sont normaux.

Similitudes Narratives

▪ Les trois jeux tentent désespérément d'échapper à un "destin maudit". Le garçon à cornes et Yorda fuient la reine qui essaie de les sacrifier tous les deux. Wander dans SOTC risque tout pour ramener Mono d'entre les morts après qu'elle a été sacrifiée. Et dans TLG, le garçon et Trico essaient aussi d'échapper aux pions du Maître de la Vallée.

▪ Les trois jeux portent sur les relations. Dans ICO, c'est le lien entre Yorda et le garçon. SOTC, le lien entre Wander et son amour pour Mono. TLG est sur le lien entre le garçon et la bête.

▪ Les trois jeux ont un personnage qui se sacrifie pour l'autre. À la fin d'ICO, alors que le château s'effondre, Yorda repousse le garçon dans un bateau pour le sauver pendant qu'elle reste en arrière. Dans SOTC Wander se sacrifie pour donner la vie à Mono. Dans TLG, un Trico mortellement blessé utilise les derniers de ses forces pour renvoyer le garçon dans son village.

Similitudes des Pouvoirs Magiques

▪ Tous les jeux proposent les mêmes types de magie. Il y a une magie noire, apparaissant comme des ombres ou une noirceur d'encre, et une magie légère, apparaissant comme une turquoise fluorescente.

▪ Tous les vilains dans ces jeux semblent utiliser principalement la magie sombre et tous les trois de ces antagonistes sont vaincus avec l'utilisation de la magie lumineuse. Dans ICO, le garçon défait la reine sombre avec l'épée de la reine, une lame étincelante. Dans SOTC, Wander défait chaque colosse avec l'épée antique, une épée qui peut concentrer la lumière. Dans TLG, le Maître de la Vallée, qui se manifeste comme une étrange substance noire, est détruit avec l'utilisation du bouclier de miroir qui brille également et qui peut également concentrer la lumière pour commander l'attaque éclair de Trico.

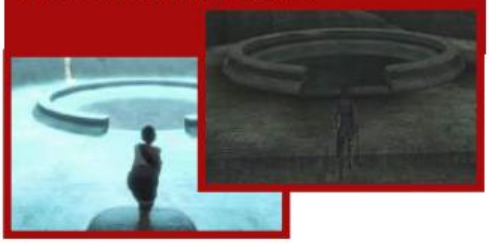
▪ On ne sait pas si la magie est «bonne» ou «mauvaise», il semble en fait que les deux types de magie sont liés dans les trois jeux.

Similitudes d'architectur

▪ Le style des ruines dans les trois jeux sont similaires. Ils sont tous énormes et la plupart semblent avoir été impossibles à construire sans l'utilisation d'une sorte de magie ou colosse.

▪ Dans les trois jeux, nous voyons des exemples de magie tenant les bâtiments ensemble. Vers la fin d'ICO et de TLG, les bâtiments commencent a s'effondrer après la défaite de l'ennemi principal, et dans SOTC, nous voyons comment le pont mènent dans les Terres Interdites est détruit après que Dormin ait été aspiré dans le basin.

▪ Un gros point à noter est que le basin ou Dormin finit par être scellée a la fin de SOTC est identique au basin qu'on trouve a côté du mystérieux sarcophage de TLG.



Pour finir le tout, on peut dire que les trois jeux ont une connexion spéciale qui les rend très unique dans leur genre et qui crée un univers fantastique et très particulier. Mais a quand une suite a l'histoire de The Shadow of the Colossus ? C'est bien de faire des « remake » avec des graphisme plus développer et plus beau mais les fans cherche une suite a ce jeu légendaire qui même après treize-ans continue a attirer de nouveau fan et fait rêver les amateur de ce dernier.

LOOT BOX'S LOGIQUE OU ARNAQUE ?

Durant c'est dernier année nous avons vue le phénomène des Loot Box naitre et devenir très populaire chez les développeurs et joueur. Mais certain voit cela comme une grosse arnaque alors que d'autre voit sa comme une récompense pour les joueur qui investissent beaucoup de temps dans un jeu. Alors, sont les loot box vraiment une bénédiction ou bien une grosse arnaque que les développeurs exploitent ?

PAR LA RÉDACTION.

Loot Box? C'est quoi?!

Tout d'abord, c'est quoi une loot box ? Une loot box est un objet virtuel, généralement présenté sous forme de coffre (on peut dire un coffre a butin), contenant un ou plusieurs objets virtuels, offrant au joueur des améliorations dans le jeu, pouvant aller de skin et accessoire pour les personnage de jeu, jusqu'à l'acquisition de nouvelles option ou amélioration. Cette loot box peut être gratuite (vous obtenez une loot box a chaque level up ou en accomplissent des missions) ou payante (en utilisent la carte banquer de votre grand mère). Dans le dernier cas, la loot box est utiliser comme une stratégie commerciale des éditeurs de jeux vidéo, afin d'attirer les joueur ; via une faible somme ; a payer des améliorations qui leur auraient demandé des heures de jeu en temps normal.

Quand est-ce que ça a commencé ?!

Les Loot Box on fait leur premier apparition des les jeux pour mobiles en adoptant un système free-to-play, à chaque fois que vous accomplissez une mission ou progresser d'un niveau vous obtenez une loot box. Mais plus tard c'est dernier sont implémenter dans les jeux a gros budget ou tout simplement AAA games. Progressivement, les loot box sont devenue la référence pour les nouveaux jeux jusqu'en novembre 2017 quand Star Wars Battlefront II a crée la polémique avec sont system de loot box qui donnait une grand avantage a ceux qui acheter des loot box ce qui a rendue l'achat de Loot Box un grand jeu de hasard.

Plusieurs gouvernement se sont pencher sur cette question afin de déterminer si cela se rattache aux jeux d'argent qu'on connaît afin d'imposer des régulations approprier au jeu de hasard. Vers la fin de 2017, l Commission des jeux de hasard de la Belgique a ouvert une enquête sure le jeu Overwatch afin de décider si les loot box peuvent être catégorisé en tant que jeu de hasard. Cette enquête a abouti a un rapport qui stipule que les Loot Box sont un casino en ligne donc elles doivent être supprimé des jeux vidéo. Koen Geens, le ministre de la Justice Belge, a déclarer que : *" Mélanger les jeux de hasard et le jeu vidéo, en particulier chez les jeunes joueurs est dangereux pour la santé mental de l'enfant. Nous allons clairement essayer de les faire bannir"*

Sont objectif est simple, il veut faire supprimer tous les contenus payants dont on ne connait pas la nature avant l'achat et qui sont totalement aléatoires.
En France l'association de consommateurs aussi se montre préoccupée par la présence de plus en plus importante de Loot Box dans les jeux vidéo en exposant trois dérives dans cette stratégie économique. Le premier étant le fait de pousser le joueur a acheter les Loot Box afin de progresser dans le jeu. La deuxième et l'aspect aléatoire et troisièmement la possibilité de pouvoir revendre les loot box entre de l'argent réel.

Début 2018, en Allemagne, l'université de Hambourg réalise une étude qui démontre l'importance du hasard dans le jeu vidéo. Suite à cela, la Commission pour la protection de la jeunesse du pays étudia *'dans quelle mesure la loot box enfreint les lois protégeant les jeunes des jeux d'argent".* La commission souhaite rendre son verdict en mars de la même année et peut ainsi bannir d'Allemagne, ce modèle économique.

Loot Box Arnaque ou pas ? Telle est la question.

Le concept de la Loot Box a bien commencer en offrant au joueur des récompense gratuit après avoir accomplie une certaine tache ou bien après avoir atteint un nouveau niveaux. Mais dernièrement, la concept de Loot Box et devenue associer a une grosse stratégie économique qui attire de plus en plus de joueur et qui parfois les poussent a investir leur argent dans une loot box afin de pouvoir progresser dans le jeu ou comme dans Star Wars Batlefront II, être capable de faire face au autre joueur qui utilisent les Loot Box. Donc on peut dire que les Loot Box sont en effet une grosse arnaque si elles sont utilisé dans le but de faire du profit sure le dos des joueur. Randy Pitchford PDG de Gear Box dans une douzaine de Tweets a regretté que le terme Loot Box soit synonyme de fraude ou de gain rapide. Il donne comme exemple la licence Borderlands qui donne la possibilité au joueur d'utiliser des golden key afin d'ouvrir des box qui contient des armes et amélioration. Mais ce système ce démarque des Loot Box dans le fait que ces derniers sont distribuer sur les réseaux sociaux gratuites et n'ont aucune valeur monétaire. On peut dire qu'un système pareil peut être considéré comme un system profitable pour le joueur et non arnaque.

CAFETERIA-LOUNGE

Red Lounge

Pour la reservation VIP, appelez

0550114360

RED LOUNGE

Dernier étage, Rotaj Mall,

Ali Mendjeli, Constantine

STREET FIGHTER V : ARCADE EDITION ENFIN UN JEU COMPLET ?

Apres une sortie plein de problème en 2016, Street Fighter reviens dans un nouveaux opus qui a l'air de redresser la barre et cela sure plusieurs point. Alors, peut-on dire que Street Fighter v : Arcade Edition en vaut la peine ? Ou bien est t'il une version 2.0 rater

PAR LA RÉDACTION.

Le Jeu

Alors pour ceux qui connaissent pas Street Fighter V (Ils existent ?!) c'est un jeu de combat développé et édité par Capcom. Sortie le 16 février 2016 sure playstation 4 et Pc, Street Fighter V a continuer la série des Street Fighter qui a députer en 1987 et qui depuis a était développer et améliorer avec chaque nouvelle sortie. Mais Street Fighter V fut une déception et cela a cause de plusieurs problème qui était relier aux soucis de réseaux, des personnages additionna qui ont était lancer en retard et des problèmes de server. Bref, un petit fiasco que Capcom essaye maintenant de redresser avec cette opus en améliorent les précédents defaults et en ajoutent des nouveautés.

Gameplay

Comme les précédents opus de la longe série des Street Fighter, deux joueur se font face en incarnant un personnage parmi les 30 disponible. Vous devrez mettre votre adversaire K.O en faisant tomber sa barre de vie a 0 en utilisant un large choix de coup et d'enchainement unique a chaque personnage ou en gardant une barre de vie supérieur a votre adversaire avant la fin du temps impartis. Additionnellement, vous posséderez une jauge de coup spécial ou 'super combo ' qui vous permet d'effectuer une version augmenter des coups spéciaux en consomment un tiers de votre jauge de super combo ou bien un coup ultime qui fait des dégâts énorme tout en consommant l'intégralité de votre jauge.

Le V-Trigger seras disponible sure cette opus et pour ceux qui ne connaissent pas, ce dernier et la capacité unique de 'come-back ' d'un personnage. Chaque personnage dispose de sa propre V-trigger qui peut avoir deux fonctions. La premier permet au personnage de réaliser des attaques plus puissantes pour obtenir un avantage temporaire pendant le match en tentant d'handicaper l'adversaire (par exemple avec du poison ou en brûlant le sol) ou de surprendre son adversaire (par exemple en se téléportant ou par l'arrivée d'un personnage de soutien). La deuxième permet au personnage de se dégager des attaques de ses adversaires pendant qu'il se protège. Donc une sorte de contre qui vous permet d'éviter les attaques adverses.

Le Mode Arcade

Lors du lancement rater de Street Fighter V en 2016 , les joueur en remarque l'absence d'un mode arcade et donc avec cette version arcade (comme sont nom indique) vous aurez la possibilité de jouer en mode arcade qu'il faut bien le dire rend un grand hommage au précédent opus (Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter Alpah , Street Fighter III, IV et V) Donc en jouent au mode arcade ,vous aurez l'occasion de faire face au vilain de chaque série et aussi vous ne pourrais joueur que certain personnage lier a chaque opus par exemple avec Street Fighter I vous ne pourrais choisir que Ryu, Ken , Balrog, Abigail, Birdie et Zeku durant l'écran de sélection.

Exigence de PC

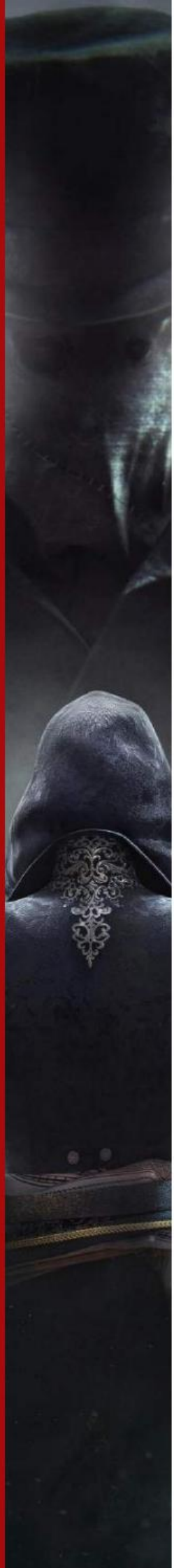
Minimal:

- CPU: Intel Core i3-4160 @ 3.60GHz
- RAM: 6 GB
- OS: Windows 7 64-bit
- HDD: 7GB
- VIDEO CARD: NVIDIA® GeForce® GTX 480, GTX 570, GTX 670, +

Recommendé:

- CPU: Intel Core i5-4690K @3.50GHz or AMD FX-9370
- RAM: 8 GB
- OS: Windows 7 64-bit and above
- HDD: 7GB
- VIDEO CARD: NVIDIA® GeForce® GTX 960 or AMD Radeon R7 370

LES DLC : DOWNLOADABLE CONTENT



Des fois lorsqu'on achète un jeu vidéo ou on le télécharge depuis le web, les développeurs nous proposent ce qu'on appel les DLC, un contenu additionnel téléchargeable, qui nécessite une connexion internet, et par fois ça peut être payant, mais est ce que ça mérite vraiment le coup de télécharger les DLC, a quoi ça sert exactement et qu'elles sont leurs nécessité ? C'est ce que vous allez découvrir dans ce dossier.

DLC est une abréviation de l'expression anglaise: downloadable content qui veut littéralement dire: contenu téléchargeable, et ça présente tous ce qui est téléchargeable d'une façon qui est strictement légale, que ça soit gratuit ou payant, et la plus grande part des DLC sont des extensions des jeux vidéos, ça peut être un nouveau chapitre, un nouveau personnage, un skin...etc., et le téléchargement des DLC peut s'effectuer sur les différentes consoles salons ou portables

What is it good for?

Les DLC on fait leur première apparition en 2003 sur la console xbox pour le fameux jeu vidéo MechAssault, on proposant deux modes multi-joueurs et trois maps additionnels, et c'est de là que les autres développeurs se sont inspirés pour créer des DLC pour leurs jeux, ensuite en 2007 le jeu NFL 2007 a connu des DLC qui contiennent des tutorials qui expliquent le fonctionnement du jeu, ces DLC sont donc pas très nécessaire et leur manque n'enlèvent pas le charme du jeu, mais par contre à dragon age origins en 2009, il fallait acheter un DLC pour pouvoir stoker ses objets dans un coffre, et ça c'est très indispensable surtout pour un jeu RPG ! CapCom de son coté aussi a proposé un DLC payant qui s'agissait du mode versus pour le jeu Resident Evil 5, et pourtant ce mode était présent sur le disque du jeu.

Pourquoi proposer un DLC?

Comme nous avons déjà dit, les DLC sont des contenus additionnels, mais parfois sont imposé par les développeurs, en plus dans la plus part des temps : payant, les DLC sont proposés pour plusieurs raisons comme par exemple Garder la popularité du jeu: en lançant quelques DLC gratuits et intéressants, les gameurs vont avoir plus d'intérêts a ce jeu et du coup ils vont le jouer encor plus longtemps, et ne l'abandonneront pas très vite, ou bien proposer un nouveau charater, ou ajouter un nouveau mode...etc.

Est-ce que c'est pratique ?!

Au début la communauté gaming a vraiment apprécié cette nouvelle méthode, mais il y a quelques DLC qui ne méritent pas le prix payé, des fois c'est très chers mais la qualité est horrible, a Assassin's Creed II par exemple quelques chapitres sont initialement prévus dans le jeu original mais retirés peu avant la sortie, et aussi a Call of Duty: Modern Warfare 2, là où chaque nouvelle carte multi-joueurs revient à 3 €, et ça ne mérite vraiment pas tous ça.

Les DLC sont devenus une méthode de marketing indispensable pour les développeurs, et avec la sortie de pleins de jeux vidéo remarquables en 2018, nous allons connaitre pleins de DLC accès intéressants et avec de différents contenus, et nous espérons bien sur qu'ils feront un rapport qualité/prix logique et qu'on ne regrettera pas les avoir acheté.

AYA "JINX" BOUAZIZ

DRAGON BALL FIGHTERZ : SELON UN TERRIEN

De nombreux fans de la célèbre franchise d'Akira Toriyama, Dragon Ball, sont aussi des joueurs de jeux vidéo et de nombreuses adaptations ont été réalisées depuis les années ; Mais c'est la série Dragon Ball Z : BudokaiTenkachiqui a marqué les esprits avec sa variété de personnages et son modecombat de jeu. Bandai Namcoa écouté les attentes et c'est pourquoi, le studio a revu les bases pour sortir un nouveau jeu vidéo : Dragon Ball FighterZ. La gestion est confiée à une nouvelle équipe de développeursjaponais qui n'est autre que Arc System Works, connue pour ses travaux derrière les sagas BlazBlue et GuiltyGear. Le jeu a fait beaucoup parler de lui, mais est-ce justifié ? On l'a testé pour vous, nous voilà désormais avec nos impressions !

PAR LA RÉDACTION.

Graphisme

Il fallait commencer avec le plus frappant, l'aspect graphique est le plus beau réalisé à ce jour pour un jeu vidéo Dragon Ball. L'équipe s'est dépassée afin d'être la plus fidèle possible au manga papier mais aussi à l'anime. En effet, les poses, les expressions faciales, les gestuelles ainsi que les plans ont été conçus avec une recherche minutieuse, mais ce n'est pas tout ! Le secret de cette bombe visuelle réside dans une ingénieuse idée, elle se base sur la conception d'un personnage en 3D avec des textures en Cel-Shading puis incrusté sur un plan 2D. La caméra se met en mouvement lors d'une attaque importante afin d'apporter un certain dynamisme à l'écran, le tout accompagné par des jeux d'ombres et de lumières efficaces. Les décors, quant à eux, sont vifs et réactifs. Ils se détériorent en fonction des impacts et des coups, le terrain change complètement de façade si le joueur déclenche une offensive ultime. Cerise sur le gâteau, des scènes cultes ont été retranscrits à la perfection comme Son Gokû se transformant pour la première fois en Super Saiyajin face à Freezer, ou encore Son Gohan explosant de colère face à Cell. C'est le style particulier d'Arc System Works qui a donné une vague de fraîcheur au contenu, pas étonnant de savoir que c'est leur marque de fabrique.

Gameplay

On avait découvert le gameplay progressivement à travers les différentes bandes annonces qui étaient diffusées via les réseaux sociaux, et une certaine fougue se dégageait des combos très rapides... mais est-ce à la portée de tous ? La réponse est oui, les développeurs ont voulu toucher un large public mais c'est en même temps sa plus grosse faiblesse : Des combos normalement délicats à réaliser, se retrouvent effectués avec un seul bouton. C'est la même chose concernant les combats contre les boss du mode histoire, ils ne sont pas compliqués. Même si vos adversaires augmentent en puissance et possèdent plusieurs niveaux de plus que vous, l'enchaînement des combos basiques vous donne une victoire quasi-assurée. Plusieurs attaques ont été élaborées spécialement pour le jeu, comme un Kamehameha en Super Sayajin 3 suivi d'une téléportation, ou bien l'attaque avec la faux de Black Gokû. C'est un bon coup pour changer des anciennes productions, mais ça gâche le respect du format original. La jauge de vie en prend aussi un bon coup, certaines combinaisons vous enlèvent carrément 1/3 de la vie de votre personnage. Concernant les points positifs, les combats en 3 vs 3 ont fait leur apparition et c'est tout simplement démentiel. Les trois personnages mis dans une même équipe peuvent en outre, déclencher des boules d'énergiegigantesques en simultané. Bien-sûr, les changements de combattant sont possibles et permettent de récupérer de la vitalité, ou de continuer un enchaînement endiablé. Autre point positif, c'est l'absence des clashes d'énergie (où il faut spammer sur une touche pour prendre le dessus). Pourquoi ? C'est parce qu'à la place, on retrouve des rapports de force logiques pour que le rythme des combats ne ralentisse pas.
Chaque personnage a son propre style de combat. Par exemple, Son Gokû est assez rapide tandis que Gotenks est complètement hyperactif. Pour parler des protagonistes « secondaires » tels que Krilin et Yamcha, ces derniers ne sont pas négligés et chacun possède ses propres caractéristiques. Le gameplay, avec ses différents aspects (qu'ils soient bons ou mauvais), possède un bien plus gros problème. On se lasse vite des parties à répétition et on s'habitueaux nouveautés. Le mode en ligne permet d'affronter des joueurs venant de plusieurs pays mais il est encore perfectible.La productrice TomokoHiroki a indiqué que les développeurs sont conscients des problèmes que rencontrent les joueurs (ceux de déconnexions fréquentes notamment), et qu'ils travaillent actuellement à leur résolution.

Elle a expliqué qu'un premier patch sera publié à la fin du mois de février, sans cacher qu'il reste encore du travail à faire. Des correctifs supplémentaires seront distribués au milieu et à la fin du mois de mars, afin de supprimer progressivement le phénomène.

Histoire

L'histoire est l'élément essentiel qui juge la qualité de n'importe quel jeu vidéo, et on est loin d'avoir rien à en dire. L'équipe de développement et Akira Toriyamalui-même ont conçu un nouveau personnage spécialement pour l'occasion : C-21, une nouvelle androïde qui est-présente tout au long des plusieurs arcs. De ce fait, même si vous connaissez l'histoirecomme votre poche, vous aurez une petite surprise à cause de la nouvelle dimension que prennent les événements. Le personnage principal c'est vous ; Tour à tour, vous serez en contact avec les personnages emblématiques de la saga. Malgré un début d'intrigue prometteur, l'originalité a été trop surexploitée : Des clones de vos héros favoris vous attaquent pendant votre aventure. L'idée à l'air sympa vue de cette angle, mais malheureusement, ça a bâclé tout l'intérêt de jouer à ce mode.
En parlant des personnages leur nombre est faible et ils sont difficiles à débloquer, car au lieu de les déverrouiller en complétant les arcs, il vous est suggéré d'acheter des DLC.

Conclusion

Points positifs

Un graphisme époustouflant.
Les efforts fournis pour respecter le manga et l'anime.
Les combats survoltés en équipe (3 vs 3).
Les clashs d'énergie sont remplacés par des rapports de force logiques.
Un jeu élaboré pour tous les types de joueurs.
Le nouveau personnage original C-21.

Points négatifs

Les combos complexes réalisés avec un seul bouton.
Certaines attaques spéciales ne sont pas présentes ni dans le manga ni dans l'anime.
Une jauge de vie qui se vide rapidement.
L'utilisation des clones pour bâcler le mode histoire.
Un gameplay dont on se lasse après un enchaînement de parties.

YARA VOYAGE

Agence de voyage et de tourisme

OMRA

a partir de 118000 DZD

- Voyage organisé
- Billeterie
- Réservation d'hotel
- Visa et Evisa

UV 5 NOUVELLE VILLE ALI MENJLI, CONSTANTINE, ALGÉRIE

YARAVOYAGE@GMAIL.COM

031 74 64 99 /91 /77

05 61 77 55 07

05 61 66 97 75

YARATourisme

WWW.YARAVOYAGE.COM

05 61 66 68 50

05 60 01 52 00

10 NOUVEAUX GROUPES DE K-POP 2018

2018 est une année de changement pour K-Pop, et avec elle vient un large éventail de nouveaux groupes pour agrémenter vos écrans. Avec cinq groupes de garçons et cinq groupes de filles qui débuteront cette année, les fans attendent avec impatience les concepts et les chansons à venir que ces groupes ont appris à nous apporter. Nous avons compilé une liste des dix groupes confirmés à débuts pour votre plus grand plaisir !

1. N.tic

Premier sur la liste des groupes de garçons est N.tic. Ils étaient autrefois appelés New-Ace, mais ont depuis décidé de changer leur nom en N.tic pour les promotions officielles. N.tic est l'abréviation de New Trend Icon, que le groupe espère devenir! Le groupe est actuellement sous la direction de Yaechan Entertainment, anciennement connu sous le nom de JJ Entertainment, et devrait débuter le 26 février 2018.Le groupe se compose de 4 membres :Ji On (Leader, Chant, Danse), Sang Wook(Chant, Danse), SeungHoo (Chant, Chant), Jin Seo (Rap, Danse, Maknae).

2. TARGET

Pour ne pas être confondu avec le magasin préféré de tout le monde, TARGET était à l'origine un groupe de garçon de 8 membres qui s'est formé sous TNS Entertainment. Après avoir changé de compagnie de TNS à JSL et perdu Keen, l'un des membres du groupe, ils ont sorti leur titre de pré-début, "Please Love Me" en 2014. Maintenant, Les 7 membres :G.I., Seulchan, Zeth, Hyun, ROI, Boun et Han ont fait leurs débuts officiels au Japon le 20 décembre 2017 et débuts officiels en Corée le 24 janvier 2018 avec le MV de Awake.

3. Highschool

Producteur et chanteur, Rich, a investi son temps pour créer, Highschool, sous Rich World Entertainment. Avec l'inspiration dérivant de la pureté d'une jeune fille lycéenne, Rich a créé ce groupe de filles avec une vigueur juvénile à l'esprit. Le groupe est enveloppé de beaucoup de mystère, donc nous sommes impatients d'entendre et de voir beaucoup plus sur eux cette année!

4. Noir

Le plus récent groupe de garçons de 8 membres de LukFactory est Noir. Ils ont été autour pendant quelques mois et beaucoup d'entre eux sont facilement repérés dans des couvertures de danse pré-débuts. Noir avec des stagiaires de 'Produce 101' saison 2 se prépare pour leurs débuts avec l'objectif de sortir en Mars. Contrairement à d'autres groupes, Noir a été assez ouvert en montrant leurs visages et en ne se dissimulant pas dans le mystère comme beaucoup de leurs homologues. Ce groupe est discret avec des visuels insensés et il est certainement sur la liste comme l'un des groupes à surveiller cette année!

5. LOONA

LOONA a été à la pointe des langues dans l'univers K-Pop. Depuis Octobre 2015, et pendant 18 mois, il y a eu une sortie récurrente d'un seul album de jeu prolongé qui introduit un nouveau membre de la sous-unité du groupe. Cette année, le projet se termine et les 12 membres feront leurs débuts en tant que LOONA! Les filles de LOONA s'entraînent dur et nous sommes excités pour ce groupe et ce qu'ils ont à offrir!

6. Stray Kids

La nouvelle création de JYP issue de l'émission "Stray Kids" est bien, Stray Kids, eux-mêmes! Bien qu'il s'agisse d'un groupe de garçons composé de 7 membres ou d'un groupe de 9 garçons, JYP a choisi de garder les 9 puisque 96% des spectateurs de «Stray Kids» préféraient OT9 à OT7. Faites la connaissance de Bang Chan, Kim Woojin, Lee Minho, SeoChangbin, HwangHyunjin, Han Jisung, Felix, Kim Seungmin et Yang Jeongin, avant que les fans ne se précipitent! Le groupe a officiellement fait ses débuts en février.

7. GirlKind

Girlkind est un nouveau groupe de NextLevel Entertainment qui peut contenir des visages familiers! Le groupe est l'un des premiers à faire ses débuts cette année avec son album complet et son album M / V qui était chaud le 17 janvier 2018. Des photos officielles des membres et bien d'autres ont déjà été sorties, alors regardez la nouvelle musique du groupe! Nous sommes enthousiasmés par un concept de groupe de filles hip-hop en cette nouvelle année et nous espérons que Girlkind apportera de la bonne musique à la table.

8. Fromis_9

CJ E&M a formé ce groupe de filles idoles de l'émission de télé réalité Mnet 2017, "IdolSchool". Fromis_9, destiné à signifier "fromidolschool", ainsi que d'être considéré comme "promise", a neuf belles membres qui tiennent leur promesse d'être "le meilleur groupe de filles!" Comme Girlkind, Fromis_9 sortira et débutera à un moment similaire, alors gardez un œil sur la sortie de leur album le 24 janvier 2018.

9. GBB (Gawi-Bawi-Bo)

Il a été spéculé que trois membres Sol-T feront partie des débuts de "GBB" ou "Gawi-Bawi-Bo" de Probeat Entertainment. Le groupe de filles, dont le nom signifie «Rock, Paper, Scissors», devrait faire ses débuts cette année, mais une grande partie de ce chiffre est spéculative en raison de la disparition des comptes instagram appartenant à différents membres.

10. NEWKIDD

Le groupe de garçons le plus récent de J.Flo Entertainment sera NEWKIDD. Le nom NEWKIDD combine les expressions «nouveau visage» et «nouvelle clé de la génération du rêve», indiquant l'espoir de croissance du groupe dans leurs débuts et à travers leur carrière. Le membre le plus suivi de ce groupe est actuellement Ji Hansol, qui était une figure importante sur "The Unit". Le groupe a fixé sa date de sortie avant le début du mois de novembre de l'année dernière et a attiré beaucoup d'attention depuis son premier album pour ce mois.

GEEKULTURE VOUS TEND SA PLUME!

Chaque édition, l'équipe de GeeKulture vous donne l'occasion de publier vos histoire et vous récits, dans cette édition on va découvrir trois beaux écrits ! si vous voulez publiez vos histoires contactez nous par email : Geekulture@digitaleanime.dz ou bien envoyez nous un message privée sur la page facebook "Digitale Anime"

SAM STEWART / SAM'S DIARY

That night in the club, he kept staring with no shame, no regret, no fear. He was definitely my type; the one who tattooed his wrist snakes, and wears all large, black, shirts like if he was belonging to some dangerous gang. Didn't have to be with blue eyes or blonde hair. He was all what I want my man to be, from the big brown eyes, the Brune skin color to the long, black hair. Very attractive he was, a Brazilian model. He kept staring for a fifteen minutes without stopping, however; he was the kind who falls in love with girls like Amy, blonde girls, perfect body, bright smile, blue eyes.

I wish I was her.

The kind of girl who always gets what she wants, the playful girl, who pretends to be sweet, but she's a shark living under that white skin. Unlikely, she wasn't paying him much attention. However, Amy's target was not my crush; it was someone who... who...Oh, obviously, a rich guy. What it could be better than a rich, elegant, attractive guy.

Steve, the Stiller's fourth son, the family who own everything in this city, I'm not sure if people still calls him freak or not, but he's so handsome, yet he was not really staring at her; he was... he was.. staring at me.

BOUGARA SAMAHIR / FROM BECHAR, ALGERIA

APHRODITE

« Regagne ton lit, il est temps de se couché » lui ordonna sa mère après l'avoir mit dans son pyjama. « Mais avant cela répétons une fois de plus ce que tu dois faire pour la cérémonie de demain ».
« Mère ne vous inquiétez pas j'ai mémorisé toutes les étapes, tout ce que je dois faire c'est essayer les masques, mais choisir le mauvais est ce qui me terrifie le plus » répond la fille
« Tous ira bien, ne t'inquiète pas, le masque te choisira » sa mère lui affirma en essayant de la rassuré
Cela peut sembler comme un choix facile pour vous, mais vous êtes "beauté" votre masque est le plus désiré de tous.
Approche que je te révèle un petit secret, je n'étais pas "beauté" quand j'ai choisi mon masque, j'étais comme toi une coquille vide et ce chef d'œuvres que ton père a crée m'a remplie de beauté.
« J'espère que je pourrai découvrir qui je suis demain » la petites fille murmura avant de tomber dans un profond sommeil.
Le jour venu tout les invités se sont aligner pour la grande cérémonie, c'étais un événement que tous anticipaient, la fille du célèbre créateur de masque est finalement d'âge pour choisir son masque, a quoi ressemblera-t-il ?qui sera-t-il ? La cupidité, luxure, et mensonges, les invites d'honneur étaient au premier rang. La fille essaya plusieurs masques, mais un des invites a toujours réussi à lui trouver un défaut.
De retours dans son lit la nuit d'après, la fille étais désespère . Elle venait d'humilier son père, que faire pour lui rendre son titre de maitre du masque?
Il ne li restais qu'un choix. Le temple de masque, ce temple magique aidait son visiteur à se retrouver sois même.
Au dernier étage se trouvait, comme lui a raconté ca grand-mère "le visage", un masque qui te choisit toujours, il te convient toujours, il portera tes marques et se fondera sur tes contours, il se métamorphosera année après années et te restera toujours fidele.
Dés que le premier rayon de soleil éclaira le ciel, elle se mit en route. Après une longue journée de marche elle arriva enfin aux pieds des portes du temple. Elle s'ouvrent d'elle même face a la jeune, et elle la laisse entre mais se renferma aussitôt derrière elle.
Au premier étage un gardien géant l'attendait. Mais pas pour la combattre, il restait juste la immobile lui bloquant la route, elle lui demanda la permission de passé, le monstre se métamorphosa sans rien répondre, il changeait de forme a chaque mot que la fille disais, deux mots le réduisis a une forme infiniment minuscule « je suis ».
Passant au deuxième étage, un magicien l'accueilli « chante moi une chanson et je te laisserai passé » lui dis le vieillard, mais comment lui chanté avec cette voix horrible se dit la jeune femme mais sa détermination ne la déçois pas une fois de plus, « je m'aime » elle chanta malgré sa voix.
Au troisième étage elle se sentait déjà différant, pourquoi suis-je déjà venu ? Elle se demanda mais continua malgré tout, en face d'elle maintenant se dressais un miroir, aucune porte ni masque, que faire ?abandonné ?qui suis-je ? se demanda elle, d'une voix fine le miroir lui répondit « Aphrodite » elle se retourna. Et c'est là qu'elle apercevra enfin, et pour la première fois de sa vie son reflet « je suis belle » ces mots lui échappa de la bouche elle avait enfin trouvé son visage.

SARA

DEBITUM

Assise sur le toit de ma vieille baraque, je regardais le ciel ; un ciel si beau, garnis de belles étoiles qu'autrefois m'auraient sûrement fait sourire mais plus aujourd'hui... l'amertume qu'a laissé une nuit semblable traversait mon âme à chaque fois me laissant perplexe : « qui suis-je ? ».Depuis cette maudite nuit, je ne me retrouve plus suis-je la même fille qu'a franchi le seuil de cette maison pour passer un moment agréable avec son chéri? Ou suis-je une âme perdue dont le corps n'appartient plus... Je me souviens que c'était un samedi, on était allongés par terre à rigoler comme des fous, on disait n'importe quoi, se marrant comme des enfants ; on aimait bien passer du temps dans cette foret prêt de la vieille baraque pourtant on l'avait jamais encore exploité mais ce soir la Leo y insistait et quoi de plus romantique qu'une balade dans la vieille maison du coin à la compagnie de son prince charmant ? En ouvrant la porte, j'ai eu une sensation bizarre ; j'ignorais ce qui m'attendait mais Léo était la à mes côtés et je ne pouvais me sentir plus protégée. Attirée par ce beau tableau, j'avançais doucement vers la cheminée, là ou il était accroché...c'était le portrait d'une femme sublime, bizarrement son visage me semblait familier ; Léo derrière moi ne cessait de me taquiner, il pensait que j'avais peur mais de quoi avoir peur lorsqu'on est soudainement pris par la beauté de ce chef d'œuvre je continuais à marcher me dirigeant vers le tableau ignorant ses blagues ;arrivant à la cheminée comme hypnotisée par cette simple pièces artistique que j'avais sous les yeux je n'ai guère pu remarquer autre chose... Puis d'un seul coup, j'ai remarqué que Léo n'était plus là. « Léo, Léo, Léo... » Criais-je mais il ne répondait pas j'ai essayé de me retourner pour le chercher mais; je ne comprenais plus rien une chose dont j'ignorais complètement la source me contrôlait ; j'ai d'un seul coup commencé à trembler, je ne ressentais plus mes pieds ;ne pouvant plus me tenir debout, je me suis mise à genoux j'ai beau essayé de crier mais aucune voix ne sortait de ma bouche, j'étais complètement figée dans mon lieu, incapable de contrôler mon corps ; ça ressemblait à un cauchemar mais c'était bien réel. Sur la tension que je me faisais en attendant la fin de cet épisode tragique que je vivais probablement dans ma tête, je fixais ce maudit tableau, involontairement cette fois, puis soudainement, une fusion de bruits bizarres, sortant de nulle part; au début, ça ressemblait à des claquements de portes mélangés à des rires d'une voix masculine, rauque et lointaines. J'ai fait un effort pour bouger en essayant de lever ma main mais sans succès... plus je tentais de bouger plus la voix s'approchait ; un courant d'air effleura mon être et une ombre s'approcha de moi...je voulais voir qui était derrière j'avais donc lutté pour me libérer de cette force qui me contrôlait une dernière fois...enfin, j'ai pu me retourner... Je m'appelle Jade Waller et ce soir là j'ai rencontré, le mal, de mes propres yeux,

À suivre...

MARY !

facebook : Undread letters

BLAKEE ??

VOUS COMPRENDREZ

QUAND VOUS LE GOUTEREZ...

UNE RECETTE

CRÊPES & COFFEE

Crêperie

39, RUE BOUREFROUF SLIMANE, BELLEVUE, CONSTANTINE

0540 133 134 | CRÉPES & COFFEE | CREPESANDCOFFEE

SPACEX : LANCEMENT RÉUSSI DE LA FUSÉE LA PLUS PUISSANTE DU MONDE

Fondée par l'entrepreneur milliardaire ElonMusk le 6 mai 2002, l'entreprise américaine SpaceX(ou Space Exploration Technologies Corporation) s'est spécialisée dans l'astronautique et le vol spatial, se forgeant au fur et à mesure une réputation très sérieuse dans le domaine. Toujours en quête de développement, plusieurs travaux ont été élaborés depuis sa création ; Mais sa toute dernière prouesse est l'événement qui a donné de nouveaux espoirs à l'humanité : La fuséeFalcon Heavy. De quand date sa création ? En quoi est-elle la fusée la plus puissante du monde Quelles sont les conséquences concrètes à prévoir ? Tous ces points seront analysés dans ce nouvel article.

PAR LA RÉDACTION.

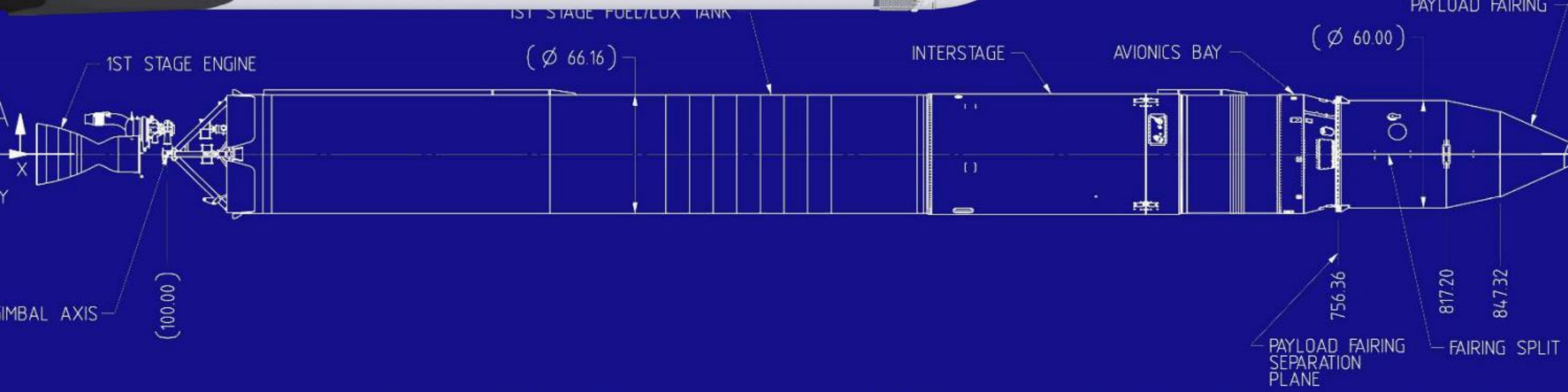
L'histoire derrière la conception

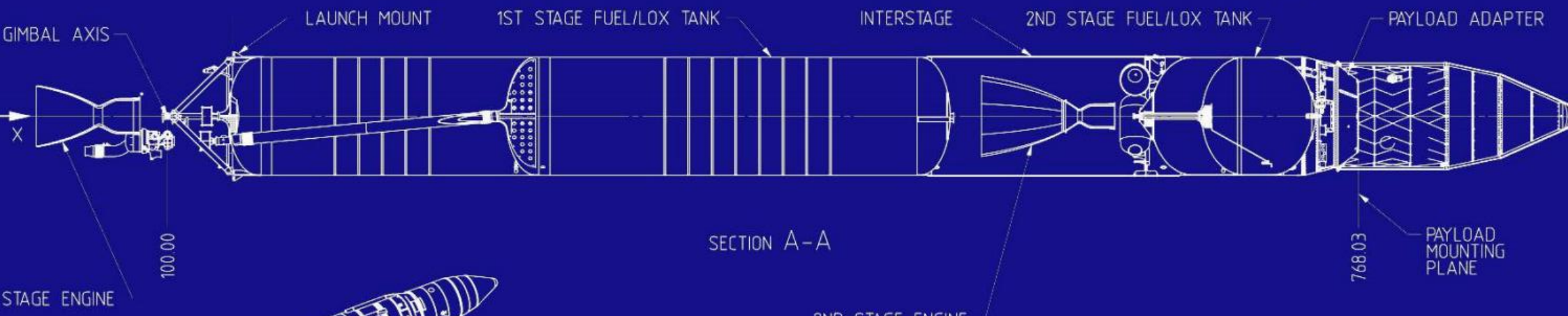
Au milieu des années 2000, la société développe son lanceur Falcon 9, qui est dédié au transport des satellites et des cargos en orbite. En 2006, SpaceX annonce que le lanceur pourra placer 24,75 tonnes en orbite basse pour un coût de 78 millions de dollars. La charge utile est réévaluée en 2007 (28 tonnes) et 2010 où elle atteint 32 tonnes pour un coût de 95 millions de dollars. Un premier vol est réalisé courant cette même année, et c'est suite à ce succès que l'entreprise annonce qu'elle réalisera une version lourde de cette fusée en accolant deux premiers étages supplémentaires. Cette version a pour objectif de venir concurrencer les lanceurs lourds de l'époque (Ariane 5 et Delta IV Heavy) sur le marché des satellites de télécommunications placés en orbite géostationnaire. Le développement de la Falcon 9 V1.1 finalisé en 2011 qui est beaucoup plus puissante, a eu des répercussions directes sur les dimensions et les performances de la version Heavy qui s'accroissaient encore. En 2015, les performances sont encore revues à la hausse avec une masse en orbite basse de 53 tonnes et en orbite géostationnaire de 21,2 tonnes. Ces performances sont encore revues en 2016 et en 2017 ; En effet, le constructeur affiche sur son site une masse en orbite basse de 63,8 tonnes et en orbite géostationnaire de 26,7 tonnes.

Les différentes problématiques liées au premier vol

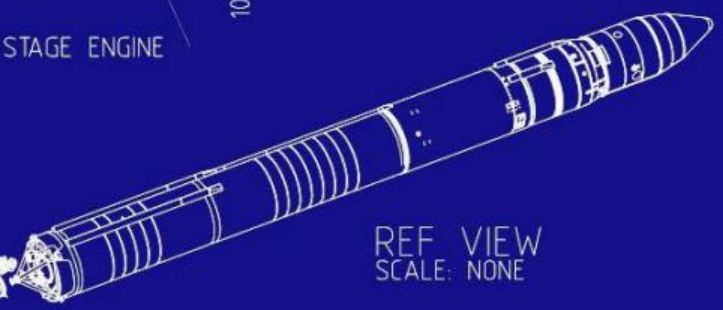
La date du premier vol est reportée à plusieurs reprises notamment à cause des difficultés techniques qui n'avaient pas été anticipées par les responsables du projet. Finalement en 2016, un premier vol est annoncé courant 2017 puis repoussé fin 2017 à la suite de l'explosion de la Falcon 9 en septembre 2016. Parmi les difficultés techniques rencontrées, la première fut les importantes vibrations causées de la présence des 27 moteurs-fusées qui exerçaient simultanément la poussée. Pour traiter ce problème, il a fallu renforcer de manière importante l'étage central. De plus, le développement du système de séparation des étages d'appoint a été particulièrement difficile. Enfin, la mise à feu initiale des 27 moteurs-fusées a nécessité la mise au point d'une procédure d'allumage spécifique : les moteurs-fusées seront allumés deux par deux avec un petit intervalle de temps pour permettre l'arrêt des opérations de lancement en cas de détection d'un problème lors de la propulsion. Le 9 mai 2017, le premier étage central renforcé fait l'objet d'une série de tests au Texas. Il est transféré par la suite à la base de lancement Cape Canaveral où il est accouplé à deux étages d'un Falcon 9 récupéré après un premier vol. L'un de ces deux étages a placé en orbite le satellite Thaicom 9 le 8 mai 2016, puis, il a été testé en avril 2017 sur le banc d'essais après une remise en condition opérationnelle.

Après avoir été reporté plusieurs fois, le premier essai de mise à feu statique est planifié en janvier 2018 (ce qui entraine le report du vol inaugural). La mise à feu statique consiste à allumer tous les moteurs pendant plusieurs secondes, en retenant le lanceur au sol, afin de vérifier que ce dernier se comporte de manière normale. Le 24 janvier 2018, la mise à feu statique a lieu avec brio.





SECTION A-A



REF VIEW
SCALE: NONE

SPACEX

Analyse de la réussite du premier vol

C'est alors que le décollage a lieu le 6 février 2018à 15 h 46 heure locale (20h46 selon l'heure moyenne de Greenwich), depuis le centre spatial Kennedy en Floride. Falcon Heavy transportait simplement un mannequin en combinaison spatiale au volant d'une voiture électrique rouge de l'entreprise. Après deux minutes de vol, deux des trois lanceurs se sont détachés avant de revenir vers la Terre où ils se sont posés verticalement. Pour démontrer les capacités du lanceur à placer les satellites, le deuxième lanceur est allumé à deux reprises entrecoupées par de longues phases de vol sans propulsion. C'est alors que la voiture électrique (une Tesla Roadster) entre en jeu car elle est utilisée comme charge utile pour son poids, estimé à 1,2 tonne. La mise en orbite du coupé Tesla est un habile coup publicitaire profitant à l'entreprise en difficulté financière à la date du lancement (quelques jours plus tard la société de la même marque publie ses résultats annuels : 1,96 milliards de pertes en 2017 sont annoncés pour un chiffre d'affaires annuel de 11,8 milliards de dollars).Le troisième lanceur quant à lui, devait se poser plus tard sur une barge flottant sur l'océan Atlantique. Tout d'abord, la fusée a décollé du complexe de lancement LC39, quatre gros caractères dans le monde de l'astronautique : c'est de cette base de lancement, au milieu du centre spatial Kennedy en Floride, qu'ont décollé les fusées Saturn V du programme Apollo, elles ont permis aux premiers astronautes américains d'aller sur la Lune.

Ensuite, le décollage en lui-même est monstrueux : 27 moteurs allumés simultanément (soit l'équivalent de18 Boeing 747 à la verticale), équivalant 2500 tonnes à faire décoller et c'est du jamais vu justement depuis la fameuse Saturn V américaine dans les années 60. Et pour cause, Falcon Heavy, est constitué de trois Falcon 9 agglomérées ensemble.

Plus impressionnant encore, les trois lanceurs qui composent cette fusée sont censés revenir au sol, une fois la coiffe larguée dans l'espace. Les deux lanceurs latéraux sont revenus ensemble et se sont posés simultanément sur deux plates-formes terrestres. Le lanceur central quant à lui, décrochera plus tard et doit lui atterrir sur une plate-forme maritime comme on l'a précédemment évoqué. Au-delà de l'excellent coup de communication, ce vol inaugural fut crucial pour Space X, et pour l'industrie spatiale en général.
On parle en effet d'un nouveau lanceur capable de placer en orbite basse 64 tonnes, soit trois fois plus que ses deux principaux concurrents actuels : Proton et Ariane 5, qui dominent le marché des satellites civils. Les Américains, qui sont dépendants depuis l'abandon des navettes spatiales, regardent donc de très près les performances des fusées Space X. Et on parle aussi d'un lanceur réutilisable, une technologie qui progresse à grande vitesse, et sur laquelle les européens ne se sont pas encore penchés.

Un autre futur lancement ?

Après cette réussite mondiale, un nouveau plan colossal d'ElonMusk pourrait bien finir par voir le jour, et cela, plus rapidement que prévu. Son entreprise vient de valider une étape importante dans son projet de constellation de satellites pour apporter l'Internet à très haut débit, et améliorer la couverture pour les télécommunications de la Terre. Le président de la Commission fédérale des communications américaine, AjitPai, a approuvé le projet mercredi 14 février selon les médias locaux. Ce dit projet appelé Starlink, plus de 1 Gbps de connexion est visé pour l'ensemble des habitants de la Terre. Et tout ceci n'est pas pris à la légère, le géant Google et le fonds d'investissement Fidelity ont investi 1 milliard de dollars afin d'apporter l'aide financière nécessaire, et ce n'est pas tout : Il faut dire que ce le plan est impressionnant : le réseau de satellites Starlink pourrait être composé de près de 12000 satellites dont plus de 4000 en orbite haute et plus de 7000 en orbite basse. En comparaison, aujourd'hui, l'espace compte seulement 1740 satellites actifs et près de 2500 inactifs : ce réseau à lui seul serait donc composé de trois fois plus de satellites que ceux qui ont été envoyés dans l'espace depuis le début de l'aventure spatiale humaine.Prévu initialement pour le 17 février puis le 21 février, le lancement du premier prototype aura lieu le 22 février 2018 à 6 heures du matin, heure du pacifique, de la base de l'Air Force de Vandenberg en Californie.

ELON MUSK
CEO AND CHAIRMAN, TESLA
PDG, SPACEX

ARE THEY GEEK

MEZIANE AMICHE

Pour cette édition de GeeKulture notre équipe a eu l'énorme plaisir d'interviewer le très talentueux Meziane Amiche juste avant son concert au Zénith de Constantine, pour cette interview nous avons focalisé notre attention sur les chansons, albums, impressions, et bien sur à la fin ses tendances en matière geek.

PAR MOHAMED ALI BELABED ET HICHEM OULD OUALI

Entre votre carrière avec un groupe et chanteur en solo, la quelle préférez vous et pourquoi ?

Alors, j'étais avec le groupe Ifrikia Spirit pendant sept ans, et c'était mes amies et frères, déjà quand j'étais avec Ifrikia Spirit, j'avais d'autres projets en parallèle, d'ailleurs notre dernier concert était ici même au zénith pendant Dima Jazz. Je considère Ifrikia spirite comme des frères, et si mon très cher amie et frère Mr Chakib Bouzidi venait a m'inviter pour un concert, j'irais avec un énorme plaisir. Mais sinon maintenant je me concentre sur ma carrière solo.

A propos de la chanson « Mona » est-ce qu'elle est basé sure une histoire réelle ? Et pourquoi « Mona » ?

Ce que je voulais faire dans le clip de Mona c'était de donner une autre idée concernant la femme algérienne qui est considérée comme matérialiste, au début du clip on voit une femme qui descend d'une voiture et c'était voulu, car on connaît tous la stéréotypie concernant ce sujet et les questions qui se posent.

Pourquoi « Mona » ? bon je crois que le nom Mouna peut représenter la majorité des femmes algériennes et nous avons fait exprès d'écrire Mona au lieu de Mouna car c'est plus facile de dire Mona pour les étrangers, et je le considère comme mon bébé car c'est mon premier single.

Quels sont vos futures projets (albums / concerts) ?

Pour mes future projets c'est surtout sure les sigles que je vais me basé, et je ne compte pas laisser une grande marge de temps entre chaque single, et je compte les produire avec des clips car c'est important de nos jours car les gens donnent beaucoup d'importance au clips, par exemple on peut trouver une chanson qui est simple mais on l'adore rien que pour son clip.

Quels sons les caractéristiques les plus importants chez un artiste pour vous ?

Pour moi, la simplicité et l'humilité sont très importants, car nous avons la chance d'êtres influant, connus et aimé par nos fans, et pour ca on doit êtres humbles. Sur le plan artistique, le dont est très important, mais il faut aussi le développer en pratiquant. j'en profite pour donner un petit conseil que je donne aux jeunes, c'est de ne pas abandonner leurs études, les études sont très importants et surtout les études universitaires, car on apprend a être responsables, on y'vas seules on étudie seules on ne compte que sur soit et c'est très important pour apprendre la responsabilité.

Parler nous de votre coté geek

Je ne suis pas très branché question jeux vidéo, comics et manga, mais je suis a l'actualité des filmes et séries

TOP 3 films et séries

TOP 3 films : À la recherche du bonheur
Gladiator
Blow

TOP 3 Series: Gotham
Shameless
Power

Meziane Amiche juste ava Meziane Amiche
Chanteur /Auteur /compositeur.
Instagram : mezianeamiche

Facebook : Meziane Amiche (25k Likes)
Youtube : Meziane Amiche
Single du moment : Fallait pas // MONA

SOUS LE HAUT PATRONAGE DE MR LE MINISTE DE LA CULTURE AZZEDINE MIHOUBI
ET EN COLLABORATION AVEC L'OFFICE NATIONALE DES DROITS D'AUTEURS ET DROITS VOISINS
DIGITALE ANIME ORGANISE

DU 26 AU 28 JUIN 2018

PALAIS DE LA CULTURE
MOHAMED EL AID EL KHALIFA

CIRTA COMIC CONFERENCE 2

SPONSOR OFFICIEL

manga · anime · comics · jeux vidéo · exposition · dédicaces · cosplay · guest · entertaiment · musique

horaire d'ouverture ► 09h – 19h (tous les jours) **tarifs** ► 150 DZD (normal) 350 DZD (warrior pass)
Tickets en prevente : Salle de sport Olympus Fitness Club (5ème étage Centre comercial Boughaba – Daksi)
ET EN VENTE L'ENTREE DE L'EVENEMENT · **Accès** ► TRAMWAY – Terminus Stade benabd el malek

Contact ► 0552722051 · 0541194316 **Site** ► cirtacomicconference.digitaleanime.dz

OLYMPUS FITNESS CLUB · INSTITUT FRANÇAIS CONSTANTINE · abweb · MACIRVIE · safilait · SARBACANE